

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JAWA BERBASIS MEDIA CD INTERAKTIF PADA MATERI AKSARA JAWA SISWA KELAS IV SD WIDYA WIYATA SIDOARJO

Sumartini Rahaju

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdatul Ulama Mojokerto
sumartinirahayu4@gmail.com.

Abstrak: Masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa adalah kurang berminatnya terhadap materi pembelajaran Aksara Jawa. Minat siswa rendah, apalagi jika metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran membaca Aksara Jawa masih kurang menarik. Oleh karena itu perlu menciptakan suasana pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tingkat kemampuan kompetensi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran dengan media CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca Aksara Jawa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Pengembangan Pendidikan (Educational Research & Development) menurut Borg, W.R. & Gall, M.D yang dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian dalam enam tahap pengembangan, yaitu (1) analisis teoretis dan praktis, (2) analisis kebutuhan guru dan siswa, (3) penyusunan prototipe, (4) uji ahli, (5) revisi prototipe, dan (6) uji penggunaan produk. Pelaksanaan analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi data hasil uji ahli untuk menemukan kelemahan dan saran dari ahli atas media CD interaktif yang telah dibuat berdasarkan Kurikulum yang berlaku.

Respons siswa terhadap pengembangan strategi pembelajaran dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca Aksara Jawa, diperoleh hasil 56,5% responden sangat setuju, 41% setuju dan 2,5% tidak setuju. Manfaat pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca Aksara Jawa, direspon baik dengan 43% menyatakan sangat setuju, 50,5% setuju dan 6,5% tidak setuju. Belajar dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca Aksara Jawa, direspon baik dengan 30% menyatakan sangat setuju, 65% setuju, dan 5% tidak setuju. Berdasarkan simpulan penelitian ini, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif perbaikan pengembangan strategi pembelajaran sesuai dengan fasilitas yang disediakan sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Jawa, Aksara Jawa, media CD Interaktif

PENDAHULUAN

Akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, para guru dituntut melakukan pengembangan dan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Apalagi sebagai guru kelas, kreativitas dituntut dibanding guru lainnya, pemilihan media yang menarik dan simpel adalah kunci untuk mendapatkan perhatian dari siswa. Jadi, pengembangan strategi pembelajaran dan penggunaan media diharapkan mampu menunjang daya kreativitas siswa, sikap aktif siswa sehingga pembelajaran tidak hanya terpaku oleh apa yang disampaikan guru, namun juga meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya berimbas pada meningkatnya hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

Bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan pembentukan karakter dan penanaman nilai budi pekerti, tidak lepas dari *unggah- ungguh* bahasa. *Ungguh- ungguh* dalam bahasa Indonesia berarti budi pekerti, *unggah-ungguh* Bahasa Jawa dibedakan menjadi dua yaitu bentuk *ngoko* (*ragam ngoko*) dan *krama* (*ragam*



krama) (Sumadi dan Edi Setiyanto, 2010: 26). Untuk aspek keterampilan membaca dan menulis, selain diajarkan membaca dan menulis bahasa Jawa dengan huruf latin, siswa juga diajarkan membaca dan menulis huruf *aksara Jawa*.

Aksara Jawa terdiri 20 huruf *aksara legena* atau *carakan*. Penyampaian materi *aksara Jawa* harus memperhatikan dua hal penting, yaitu menulis bentuk huruf Jawa (*Aksara Jawa*) serta cara membacanya. Bahasa Jawa sebagai pelajaran muatan lokal yang diberikan di sekolah dasar, mempunyai tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus dan disajikan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar.

CD Interaktif berasal dari dua istilah yaitu Interaktif dan CD. Interaktif artinya bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif, sedangkan CD berasal dari bahasa Inggris merupakan singkatan dari *Compact Disk*. Jadi Interaktif CD adalah CD yang dapat berinteraksi dengan aktif. CD interaktif media pembelajaran *aksara Jawa* untuk peserta didik Sekolah Dasar merupakan aplikasi media pembelajaran *aksara Jawa* yang unik dan berbentuk CD memperkenalkan desain grafis huruf *aksara Jawa* dan memberi contoh kata atau kalimat, evaluasi *game* tebak kata *aksara Jawa*, terdapat sejarah *aksara Jawa*.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002: 6). Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

CD Interaktif termasuk dalam media visual/ audio visual. Menurut Wina Sanjaya (2010) media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, *slide* gambar/suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Media *visual* terdiri atas *visual* diam, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara. *Audio visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Maka berdasarkan uraian latar belakang masalah perlu dilakukan penelitian tentang “Bagaimana mengembangkan Strategi Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Media CD Interaktif Pada Materi *Aksara Jawa* Siswa Kelas IV SD Widya Wiyata Sidoarjo”.

METODE

Desain Pengembangan

Model pengembangan yang dipakai penelitian adalah model Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (Educational Research & Development). Menurut Borg & Gall (1983) dibagi dalam 10 tahapan. Tahap (1) pengumpulan informasi dan kajian literer ; (2) penyusunan desain dan model pengembangan; (3) pengumpulan data lapangan; (4) analisis data awal; (5) penyusunan model pengembangan; (6) uji coba



lapangan ; (7) workshop penyusunan model ; (8) *review* pakar ; (9) penyempurnaan model ; dan (10) penyusunan model.

Pengembangan CD interaktif sebagai media pembelajaran membaca *aksara Jawa* pada mata pelajaran bahasa Jawa ini memodifikasi 10 tahap pengembangan tersebut di atas menjadi 6 tahap. Hal ini dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Keenam tahap tersebut adalah sebagai berikut. (1) Tahap analisis teoretis dan praktis ; (2) Tahap analisis kebutuhan guru dan siswa ; (3) Penyusunan *prototipe* ; (4) Uji ahli dan guru ; (5) Tahap revisi *prototipe* ; (6) Tahap uji penggunaan produk. Keenam tahap pokok dalam mengembangkan CD interaktif sebagai media pembelajaran membaca *aksara Jawa* dapat dijelaskan sebagai berikut ini.

Tahap I : Analisis Teoretis dan Praktis

Pada tahap analisis teoretis ini peneliti menelaah berbagai literatur, jurnal penelitian, laporan penelitian, buku, dan informasi internet yang berkaitan dengan topik kajian, yakni: (1) strategi pembelajaran Bahasa Jawa, (2) media pembelajaran materi *Aksara Jawa* (3) pengembangan media CD interaktif dalam pembelajaran *Aksara Jawa*

Tahap II: Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan guru dan peserta didik tentang pembelajaran membaca *aksara Jawa*. Pada tahap ini akan dilakukan dengan menyampaikan angket pertanyaan berkaitan dengan pembelajaran membaca *aksara Jawa* yang selama ini dilakukan serta diinginkan oleh guru maupun peserta didik.

Angket untuk siswa disampaikan pertanyaan seperti, (1) apakah pembelajaran membaca aksara Jawa selama ini menyenangkan, (2) apakah kesulitan siswa dalam pembelajaran membaca aksara Jawa (3) apakah guru menggunakan media CD interaktif, (4) apakah media CD interaktif sangat dibutuhkan. Hasil analisis kebutuhan ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran membaca *aksara Jawa*. Produk pengembangan yang disampaikan diantaranya, (1) apakah guru mengalami kesulitan dalam membelajarkan membaca *aksara Jawa*, (2) apakah guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah, (3) apakah guru telah memanfaatkan media pembelajaran membaca *aksara Jawa* berupa CD interaktif.

Hasil analisis kebutuhan ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan model pembelajaran membaca *aksara Jawa*. Dengan demikian, media CD interaktif kompetensi membaca *aksara Jawa* sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Tahap III: Penyusunan *Prototipe*

Pemilihan topik disesuaikan dengan kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum, (2) pembuatan garis besar isi. Garis besar isi merupakan rancangan global yang nanti akan ditampilkan dalam media CD interaktif. Tahap ini menetapkan tujuan dan sasaran, membuat *design lay out*, serta susunan menu. (3) mempersiapkan bahan yang berupa CD tayangan *aksara Jawa*, teks-teks *aksara Jawa*, dan soal-soal untuk evaluasi. (4) pelaksanaan produksi.



Tahap IV: Uji Ahli

Penetapan ahli yang diminta untuk menilai produk pengembangan berdasarkan isi format penilaian, yakni aspek isi, pembelajaran, serta aspek media. Aspek isi meliputi kebenaran konsep dan kedalaman materi, aspek pembelajaran meliputi kebahasaan, keterlaksanaan, sedangkan aspek media berkaitan dengan tampilan. Penilaian ahli terdiri atas: (1) ahli media pembelajaran berbasis komputer (2) ahli materi (3) ahli pembelajaran.

Tahap V: Revisi *Prototipe*

Setelah dilakukan penilaian ahli materi, ahli pembelajaran serta ahli media, langkah berikutnya adalah merevisi produk pengembangan. Revisi dilakukan berdasarkan saran masukan dari para ahli tersebut.

Tahap VI: Uji Penggunaan Produk Pengembangan

CD interaktif pembelajaran membaca *aksara Jawa* yang telah direvisi berdasarkan penilaian dan masukan para ahli, selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui penggunaan CD interaktif sebagai media pembelajaran mandiri kompetensi membaca *aksara Jawa* ini bagi siswa SD kelas IV. Uji coba ini dilakukan pada siswa SD Widya Wiyata Sidoarjo sejumlah 24 siswa.

Subjek Uji Coba

Tabel 3.1 Subjek Uji Coba Pengembangan

Subjek	Jumlah	Pengembangan Produk	Instrumen
Ahli Materi/Pembelajaran	1	CD Interaktif	Angket Penilaian
Ahli Media	1	CD Interaktif	Angket penilaian
Guru Bahasa Jawa	3	Kebutuhan Guru	Angket Kebutuhan
Peserta Didik	40	CD Interaktif Kebutuhan Siswa Uji kompetensi	Angket Kebutuhan Angket penilaian Tes membaca

Dari tabel 3.1. dapat dijelaskan bahwa, pada tahap uji penilaian ahli, subjek penelitiannya adalah ahli materi, ahli pembelajaran dan ahli media. Pada tahap uji penilaian guru dan analisis kebutuhan guru, subjek penelitian terdiri atas 3 orang guru mata pelajaran bahasa Jawa dari sekolah negeri maupun swasta satu kelompok kerja guru dalam satu gugus. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan siswa dan uji penggunaan media, subjek penelitian terdiri 40 peserta didik kelas IV dari sekolah negeri maupun swasta yang lain.



C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berkaitan dengan penelitian ini meliputi, (a) instrumen kebutuhan guru dan siswa, (b) instrumen penilaian uji ahli, dan (c) instrumen uji penggunaan media. Sedangkan instrumen penggunaan oleh ahli media pertanyaan yang diajukan meliputi, aspek tampilan media, aspek program, dan aspek pembelajar. Instrumen uji kelayakan ahli materi meliputi aspek pembelajaran, aspek kebenaran isi. Untuk menilai kualitas produk meliputi aspek tampilan produk dan kualitas penyajian produk.

D. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

a. Analisis kuantitatif.

Analisis data kuantitatif artinya langkah untuk menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari hasil tes.

b. Analisis data kualitatif.

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data nontes yang diperoleh melalui kegiatan observasi, angket, dan wawancara.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, angket dan tes. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah eksperimen maka strategi perlakuan dalam pengembangan media media CD Interaktif yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Setelah proses pengumpulan data telah selesai, kemudian dilanjutkan dengan penganalisisan data. Data yang diperoleh dari angket berupa tes tertulis yaitu tes hasil belajar. Setelah sama-sama diberikan materi dan media yang sama lalu kedua kelompok kelas tersebut diberikan tes yang sama mengenai materi yang telah disampaikan. Tes tersebut berupa tes tulis berupa pertanyaan pilihan ganda (a,b,c,d). Tes dilakukan dua kali pada tiap kelas. Yang pertama tes awal (*pretest*) dan yang kedua tes akhir (*posttest*). Setelah itu data dikumpulkan dan dikoreksi kebenarannya.

HASIL MODEL / PRODUK DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Teoretis dan Praktis

Berkaitan dengan pembelajaran membaca, peneliti menelaah literatur berkaitan dengan strategi pengembangan media CD Interaktif dalam semua cabang ilmu. Dalam analisis praktis, peneliti melakukan kegiatan observasi kepada beberapa guru bahasa Jawa berkaitan dengan pembelajaran membaca *Aksara Jawa* di SD Widya Wiyata Sidoarjo.

2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Analisis kebutuhan guru dengan memberikan angket kepada 3 orang guru bahasa Jawa, yaitu SDN Sekardangan Sidoarjo, SD Wachid Hasyim dan SDN Gebang I

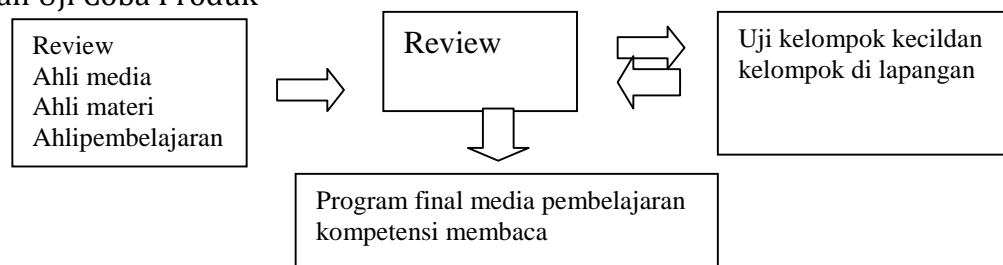


Sidoarjo, merupakan sekolah swasta maupun negeri di lingkungan SD Widya Wiyata dalam satu Gugus Kelompok Kerja Guru (KKG) Bahasa Jawa kelas 4.

3. Penyusunan *Prototipe* Produk Pengembangan

Prosedur pengembangan produk pembelajaran berupa CD interaktif pembelajaran membaca *Aksara Jawa*, digambarkan sebagai berikut:

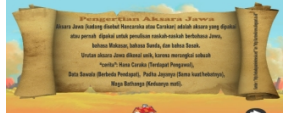







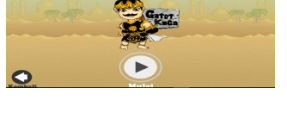
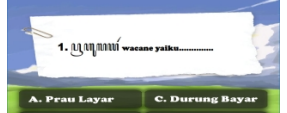
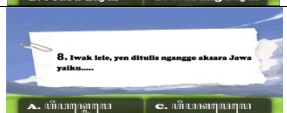
- I. Menentukan kompetensi yang dikembangkan
- II. Pelaksanaan Pengembangan
 1. Merumuskan judul, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
 2. Merumuskan indikator dan butir-butir materi
 3. Prosedur, jenis dan alat evaluasi
 4. Pengumpulan bahan, media dan sumber
 5. Menyusun multimedia
- III. Menyusun media pembelajaran kompetensi membaca
 1. Kompetensi
 2. Appersepsi
 3. Materi
 4. Evaluasi
- IV. Review dan Uji Coba Produk



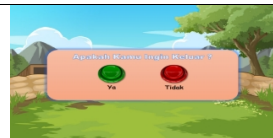
Tabel 4.1 *Storyboard Script* Pembuatan Produk CD Interaktif

No	Keterangan	Gambar
1	<i>Now Loading</i> Menampilkan Judul Media memulai proses pembelajaran	
2	Petunjuk Klik : Tanda Panah, jika melanjutkan layar berikutnya Gambar rumah, jika kembali ke menu pilihan utama Tanda silang, jika ingin keluar atau kembali ke menu pilihan utama Profil, jika ingin mengetahui biografi programmer	
3	Menu Pilihan Utama, terdiri dari: Kompetensi, Appersepsi, Materi, Evaluasi dengan <i>link</i>	
4	Kompetensi terdiri dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan <i>link</i>	



5	Appersepsi terdiri dari: Pengertian <i>Aksara Jawadan</i> <i>Pengertian Aksara Carakan</i>	
6	Materi, terdiri dari: <i>Aksara Carakan</i> dan <i>Pasangan, Sandhangan Swara, ,</i> <i>Panyigeg</i> dengan link	
7	<i>Aksara Carakan</i> dan <i>Pasangan</i> dengan link	
8	<i>Sandhangan Swara</i> dengan link	
9	<i>Panyigeg</i> dengan link	
		
		
10	Petunjuk Evaluasi	
11	Evaluasi (Bentuk soal pilihan ganda)	
		
12	Hasil Evaluasi	



13	Petunjuk	
----	----------	---

4. Uji Ahli

a. Hasil Uji Ahli Materi dan Ahli Pembelajaran

Uji ahli dilakukan melalui diskusi, angket dan wawancara dengan seorang ahli materisekaligus ahli pembelajaran yaitu Bapak Muhammad Samsul Hidayat S.Pd, M.Si pada tanggal 20 Mei 2016. Beliau seorang pengawas sekolah TK/SD Kecamatan Sidoarjo yang sangat mengapresiasi tentang bahasa dan budaya Jawa. Data yang terkumpul melalui angket menunjukkan bahwa, dari aspek isi bahwa materi sesuai bidang ilmunya, kategori sangat tinggi (5,00), materi sesuai dengan standar kompetensi, indikator sudah sesuai dengan kompetensi dasar, serta kecukupan dalam pemberian latihan, juga kategori sangat tinggi (5,00).

Dari aspek pembelajaran menunjukkan bahwa kejelasan petunjuk belajar memperoleh skor (4,00), pemberian *appersepsi* mendukung keberhasilan belajar kategori tinggi (4,00), soal-soal tes sesuai indikator kategori sangat tinggi (5,00), pemberian motivasi belajar, kejelasan istilah-istilah yang ada, animasi mendukung pembelajaran, dan bahasa yang digunakan mudah dipahami kategori sedang (3,50).

Simpulan hasil uji ahli materi, layak diujicobakan dengan tanpa revisi. Hasil *review* dari ahli materi dikaji oleh peneliti, sebagai dasar untuk perbaikan produk terutama dari segi materi. Untuk menilai tampilan produk serta penyajian produk, diminta *review* ahli media dengan memberikan angket dan mendiskusikan hasil rancangan yang dibuat.

b. Hasil Uji Ahli Media

Ahli media yang me-*review* produk CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa* adalah Bapak Andri Kurniawan, S.Pd. Beliau seorang dosen media pembelajaran di Universitas PGRI Adibuana Surabaya. Berdasarkan wawancara dan diskusi pada tanggal 9 Mei 2016 sekaligus pengisian angket hasil media yang berupa CD interaktif diperoleh data bahwa hanya keterbacaan teks atau tulisan dan daya dukung movie, sajian animasi, musik dan *sound effect*, tampilan gambar yang nilainya (2,00) kategori kurang, sedangkan kejelasan petunjuk penggunaan program nilainya (4,00), pemilihan dan komposisi warna, dan penggunaan bahasa nilainya (5,00) kategori sangat tinggi.

REVISI PRODUK

Secara umum kebenaran konsep dengan melihat tampilan media, tidak ada revisi yang signifikan, hanya memperhalus tampilan dengan pemilihan warna yang lembut sehingga memberi kesan teduh, dan pilihan warna yang semula didominasi warna biru diganti warna kecoklatan. Selain itu juga dilakukan pengecekan terhadap *sound effect*



dan musik disesuaikan dengan tampilan dan psikologis peserta didik SD kelas IV. Dengan demikian tampilan media, meskipun ada beberapa hal yang direvisi namun tidak terlalu *substantif*, karena secara keseluruhan hasil *review* ahli media sudah layak diujicobakan.

1. Uji Coba Penggunaan Produk

Pada tahap ini dilakukan 2 tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan lapangan. Hasil uji coba kelompok kecil dihasilkan memperoleh rerata 4,39 dengan kategori tinggi, sebagai dasar revisi produk untuk uji coba lapangan.

Uji coba lapangan melibatkan 40 siswa kelas IV SD Wachid Hasyim, SD Sekardangan, dan SDN Gebang 1. Peneliti melaksanakan uji coba dengan *setting* sesungguhnya. Siswa diminta belajar dengan CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, dan memberikan tanggapannya dalam angket yang diberikan. Uji coba dilakukan dalam waktu 2 x 40 menit. Dalam uji coba ini, peneliti melaksanakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan. Hasil uji coba lapangan dilihat dari kualitas tampilan, diperoleh skor rata-rata 4,475 dengan kategori tinggi. Secara keseluruhan kualitas tampilan sudah layak.

Strategi Pembelajaran dengan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Membaca *Aksara Jawa*

Secara keseluruhan setelah tes akhir tampak penguasaan peserta didik terhadap masing-masing indikator dengan nilai ketuntasan 100%. Dari data yang diperoleh tampak ada peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik sebesar 24,0 %. Pada tes akhir ketuntasan yang diperoleh 100%. Berdasarkan hasil tersebut, memberikan gambaran strategi pembelajaran dengan CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, hasil belajar peserta didik meningkat dengan baik. Terdapat perubahan perilaku (minat) yang positif pada peserta didik seluruhnya atau setidaknya 75%.

Respons peserta didik terhadap pengembangan strategi pembelajaran dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, diperoleh hasil 56,5% responden sangat setuju, 41% setuju dan 2,5% tidak setuju. Manfaat pengembangan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, direspon baik dengan 43% menyatakan sangat setuju, 50,5% setuju dan 6,5% tidak setuju. Keterbantuan belajar dengan CD interaktif pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, direspon baik dengan 30% menyatakan sangat setuju, 65% setuju, dan 5% tidak setuju.

Menurut Hernowo (2005) apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang akan diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar-mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan. Dengan situasi belajar yang penuh kegembiraan, peserta didik tidak terasa telah memperoleh suatu dari yang dipelajari untuk bekal kehidupan di masyarakat. Dengan demikian, dapat dikatakan secara teoretis dan empiris produk pengembangan yang



berupa CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa*, ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran membaca *Aksara Jawa* yang berupa *CD Interaktif*, dilaksanakan melalui enam tahapan yaitu Analisis Teoretis dan Praktis, Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa, Penyusunan Prototipe, Uji Ahli, Revisi Prototipe, dan Uji Penggunaan Produk. Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran yang berupa CD (*Compact Disc*), berisi *soft ware* program dan kompetensi (materi-materi) yang akan dicapai siswa. Program *soft ware* utama yakni *Macromedia Flash 8* dengan segala aplikasinya diantara berupa tulisan *Aksara Jawa*, *hyperlink*, dan *slide transition*.

Strategi pembelajaran Bahasa Jawa dengan menggunakan CD interaktif sebagai media pembelajaran kompetensi membaca *Aksara Jawa* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Widya Wiyata Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Education Research: an Instrucduction* (4thed). New York: Longman Inc.
- Gerlach, V.S. & Ely D. P. 1980. *Teaching and Media, A Systematic Approach*. New Jersey : Prentice Hall Inc.
- Hernowo.2005.*Menjadi Guru yang Mau dan Mampu Mengajar secara Menyenangkan*.Bandung: Mizan Learning Cente
- Sadiman, Arif dkk. 2002. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sumadi dan Edi Setiyanto. 2010. *Permasalahan Pemakaian Bahasa Jawa Krama*. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta.